



На пути к цивилизации

Игра «Civilization» стабильно занимала высокие позиции в рейтинг-листах компьютерных игр еще с тех времен, когда компьютер 286 был чудом техники. Величайшая заслуга разработчика «Civilization» Сиды Мейера — в том, что эта игра сохраняет популярность и по сей день. Пусть графика игры сейчас смотрится несколько анахронично, исключительно увлекательный игровой процесс компенсирует все недостатки.

Большим событием для любителей этой игры стал выход «CivNet» — ее сетевого варианта. Возможность соревнования с игроками-конкурентами придала классической игре особую прелесть и пикантность, ведь побеждать живого соперника куда приятнее и сложнее, чем «бездушную» машину. Правда, при всех своих достоинствах «CivNet» никак не отличается от «Civilization» по игровому процессу. Недавно фирма «Microprose» решила развить тему давнего бестселлера и выпустила «Civilization-2». Однако сейчас звучали разочарованные голоса о том, что «Civilization-2» якобы почти ничем не отличается от прототипа, кроме разве что «навороченной» графики. Так ли это?

Предлагаем вашему вниманию сокращенное интервью с Брайаном Рейнольдсом (Brian Reynolds), разработчиком и руководителем проекта «Civilization-2».

— Сколько времени ушло на разработку «Civ-2»?

— Работа началась практически сразу после того, как был завершен проект «Colonization», так что на самом деле ее разработка шла довольно долго. Наверное, выход игры стал «неожиданностью» лишь потому, что нам удалось выдержать исходный график (почему-то в игровой отрасли подобное событие встречается довольно редко).

— Какова степень участия Сиды Мейера? Был ли он исполнительным продюсером или «запачкал руки» работой на более низком техническом уровне?

— Когда мы решили перейти к «Civ-2», то Сид, Джефф Бриггс и я провели за столом Сиды целый день, обсуждая идеи и пытаясь понять основное направление в работе. После этого Сид передал практически весь проект в мое ведение, хотя сам он иногда время от времени садится за игру (и утверждает, что получилось занятно!). Разумеется, влияние Сиды на игру остается очень сильным, поскольку исходная игровая система

была разработана именно им. Если кому-то интересно, чем занимался Сид все это время, то пожалуйста: он трудился над проектом «Magic: the Gathering».

— Какую роль вы играли в проекте «Civ-2», и что в работе над ним было самым интересным?

— Я возглавлял работу по разработке и программированию. Я разработал основу игры и определил, какие из идей стоит воплотить, а какие — нет. Разумеется, многие из использованных в «Civ-2» идей были основаны на решениях из других игр и на многочисленных предложениях, полученных по почте или Internet, но в их числе нужно было отыскать достойные идеи, которые бы улучшили «Civ-2», а не испортили бы ее.

Что же касается аспектов программирования, то мультимедиа-программирование и большинство специальных графических экранов (тронный зал, космический корабль т.д.) обязаны своим существованием Джейсону Колману, тогда как игровое программирование и интерфейс выполнены мной. Одной из

самых главных задач я считал улучшение искусственного интеллекта компьютерных игроков: во-первых, требовалось усилить их игру и бросить реальный вызов даже самым опытным игрокам, и, во-вторых, заставить компьютер играть честно и не жульничать. Так что моя основная задача заключалась в том, чтобы собрать все (свои и чужие) идеи и создать новый крутой вариант «Civ», обладая полной возможностью приложить руки к одной из самых интересных компьютерных игр за все время их существования! Так стоит ли спрашивать, что же «было самым интересным»?

— У вас, должно быть, хватало источников идей для «Civ-2»; возможно, их даже было слишком много. Встречались ли какие-нибудь особенно трудные решения в плане того, что должно войти в игру, а что — остаться за бортом?

Да, как я уже упоминал, за последние пять лет мы получили целые горы простой и электронной почты по поводу «Civ», и на отсев стоящих идей от шелухи понадобилось много усилий. Роль «лакмусовых бумажек» сыграли два вопроса: (а) улучшит ли эта идея сильные стороны игры? и (б) не ухудшит ли она каких-нибудь игровых аспектов?

Разумеется, мы искали решения, которые бы давали ответ «да» на первый вопрос и «нет» — на второй. Этот принцип относится к основным значительным доработкам (дипломатия, сражения и т.д.) и менее значительным дополнениям: новые единицы, Чудеса Света и т.д. Особенно трудное решение пришлось принять с системой ведения сражений: в нашем исходном проекте мы придумали тактическую систему боя, в которой бы игрок видел изображение поля боя и управлял мелкими фигурками своих войск. Был уже готов прототип, однако от этой идеи пришлось отказаться, поскольку она отвлекала от самого великого достоинства «Civ» — развития и распределения сил на стратегической карте. По моему опыту работы с так-

тическими боевыми системами в играх типа «Civ», все кончается тем, что кто-нибудь собирает все свои армии на одном квадрате и принимается разгуливать по карте, терроризируя города соседей. Так что в конце концов мы пришли к той идее, которую можно видеть в игре, — значительное улучшение по сравнению с предыдущей стратегической системой. Мы потратили очень много усилий на то, чтобы игра не выродилась в процесс постоянного залечивания ран: небольшой «ремонт» оказывается занятым, но все это происходит просто и относительно быстро.

— Игнали ли вы в «Civ-2» во время создания игры и удавалось ли вам побить уровень сложности «Deity»?

— Ну конечно, ведь это — фундаментальный принцип самого Сиды Мейера! Наверное, одна из причин, по которой многие игры оказываются неинтересными, заключается именно в том, что сами разработчики не пытаются играть в них или не имеют такой возможности до момента полной готовности игры. Ничто не может сравниться с игрой, когда нужно принять решение о том, что интересно, а что — нет, или определить слабости интеллекта компьютера и найти способы его улучшения.

Нашей первой целью в любом проекте становится скорейшее доведение его до того состояния, когда в игру уже можно играть, пусть даже фигурки нарисованы по принципу «точка, точка, запятая» (видели бы вы боевых слонов, изображенных мной в качестве прототипа!), а текст выводится в самых простейших окнах.

Поверите ли вы, если я скажу, что более-менее завершенные партии в «Civ-2» у нас выходили примерно с марта 1995 г.? Что касается уровня «Deity» — да. Хотя каждую неделю или две к нам заходит кто-нибудь с озадаченным видом и спрашивает: «А вы УВЕРЕНЫ, что на уровне «Deity» можно выиграть?», в настоящий момент я знаю трех людей, одолевших этот уровень. Один из этих людей — я. Все мы стали фанатичными игроками в «Civ» с самого первого момента (я влюбился в игру в 1991-м, когда увидел ее впервые) и захотели сделать ее еще интересной даже для самых опытных игроков. На этом уровне компьютерные игроки не гнушаются ничем, а их интеллект работает в полную силу. Я бы не советовал даже опы-

ным игрокам в «Civ» начинать игру с уровня «Deity»: чтобы иметь хоть какие-то шансы победить, нужно узнать очень много нового.

— Самым важным моментом в игре стал искусственный интеллект компьютерных игроков. Сколько времени и сил ушло на его создание?

— Невероятно много! Как я уже говорил, мы играем в «Civ-2» уже в течение года, и большая часть этого времени была потеряна на совершенствование искусственного интеллекта. Ожидается, что за «Civ-2» примутся многие игроки, обладающие большим опытом в предыдущей игре. Мы просто обязаны бросить им достойный вызов!

Основной моей целью было научить компьютерных игроков «играть так, как я». Я научил их держать в резерве поселенцев и использовать их для соединения городов дорогами (для быстрой переброски войск в места возможной угрозы). Кроме того, компьютерные игроки научились концентрировать свои усилия на исследовании технологий определенной группы. Также они стали значительно лучше захватывать, а потом и отбивать плацдармы на новых континентах...

— Знаю, что этот вопрос вам уже задавали тысячу раз, и все же... Компьютер жульничает?

Мы постарались убрать из «Civ-2» практически все, что могло быть квалифицировано как жульничество компьютера. Больше всего жалоб поступало на два обстоятельства, которые мы убрали из «Civ-2». Отныне компьютерные игроки строят Чудеса Света «честным способом» и «зарабатывают» тор-

говые маршруты тем, что действительно строят караваны и перемещают их по карте. Разумеется, этому их пришлось обучить. Вопреки общепринятому мнению, компьютерные игроки никогда не жульничали в сражениях. Единственным сдвигом в пользу одной из сторон является «фора», получаемая... игроком-человеком на двух низких уровнях сложности. На уровне «Chieftain» сила нападения игрока-человека удваивается, а на уровнях «Warlord» и «Chieftain» игрок-человек получает некоторые дополнительные преимущества при обороне городов. Иногда для экономии времени приходилось давать компьютерным игрокам возможность «срезать угол», и теоретически игрок-человек может обратить это обстоятельство в свою пользу, однако компьютерные игроки на это не запрограммированы.

— Какие новости по поводу сетевого варианта «Civ-2»?

— К сожалению, на данный момент сказать ничего не могу. Видимо, окончательные решения должны быть приняты «на высшем уровне».

— Не мучает ли вас совесть при мысли о семейных узах, которые могут разбиться от того, что игроки проводят за компьютером больше времени, чем с семьей?

(смеется) — Нам всем как-то удалось пережить игру и сохранить свой брак, так что у игроков, я надеюсь, это тоже получится!

— Как, по вашему мнению, выглядит идеальная стратегическая игра глобальных масштабов, если временно забыть о технических ограничениях?

ФАНТОМ

ПРОФЕССИОНАЛЫ В МИРЕ ИГР

IBM

\$21
за диск

Mech Warrior 2
Wetlands
Dark Forces
Drug Wars
Space Quest 6
Syndicate Plus
Lost Eden
NHL 96
Rebel Assault 2
Stonekeep
Chase Control
7th Guest
The Dig
Com.Blood
Rise of Robots
Crusader: No Rem.
Magic Carpet
Raven

Frankenstein
Hot Slot
Final Unity
Bounty Hunter
Command&Conc.
Far Reaches
Need for Speed
Woodruss&Shnib.
Dragon Lair
Flight Unlimited
Space Pirates
Blood Wings
Inferno
Full Throttle
Vampire Kiss
Fade to Black
Hell
Thorin's Passage

И многое другое. Более 70 CD-игр. НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ IBM PC:
Duke Nukem 3D, Rise of the Robots 2, Rise&Rule
Civilization 2, Descent 2, Earthsiege 2, Terra Nova
Warhammer, Command&Conc. missions, Hexen levels
Fantasy General, Revolution X, Heretic 1.3, MW2:GBL

3DO

\$25
за диск

Demolition Man
Quarantine
Myst
DOOM
Crime Patrol
Primal Rage
Road Rash
Space Hulk
Novastorm
Flying Nightmares
Cyberia
Death Keep
Zhadnost
Shock Wave - 2
Burning Soldier
Gex
Blade Force
Po'ed
Seal of Pharaoh
Foes of All

Need for Speed
Myst
Capital Quazar
Striker
Slam'n'Jam
OverDrivin'
Star Blade
BC Racers
Space Ace
FIFA Soccer
Wolf 3D
Immercenary
Corpse Killer
Killing Time
Theme Park
D
Star Fighter
Slayer
Baliz

И многое другое. Более 90 CD-игр.

Миллечкий Меч

Потрясающие Настольные Игры на русском языке
Спрашивайте в нашем Игровом Центре, магазинах города.



ДУКС открывает Интернет-кафе

В Санкт-Петербурге открылось первое в России Интернет-кафе. Эта инициатива принадлежит компании Дукс — одному из крупнейших поставщиков услуг Интернет в Санкт-Петербурге.

Кроме традиционных услуг подключения к сети в самых разнообразных режимах, Интернет-кафе предлагает целый ряд новых для России видов сервиса — таких, как высокоскоростные оптические каналы связи, временные электронные почтовые ящики, публикация страниц с вашей информацией на World Wide Web и т.п.

Основным преимуществом Интернет-кафе является атмосфера. Можно воспринимать его как клуб по интересам или же как консультационный центр — в любом случае вы всегда сможете в уютной, неприужденной обстановке получить ответы на все ваши вопросы. Концепция популяризации Интернет в России органично входит в основной принцип деятельности компании Дукс — преимущественное развитие русскоязычного сервиса в Интернет.

Интернет-кафе «Тетрис» расположено недалеко от станции метро «Лиговский Проспект» по адресу: ул. Черняховского, 33. Часы работы — с 13.00 до 22.00 (по выходным — с 15.00 до 22.00).

— Наверно, самым интересным для меня как для игрока всегда будет усовершенствованный интеллект компьютера. Хотя я время от времени развлекаюсь сетевыми играми, они мне часто кажутся медленными и неуклюжими. По крайней мере, для меня игры часто становились средством ИЗБЕЖАТЬ общения, так что чем лучше играет компьютер, тем счастливее буду я!

— Каким будет следующий проект?

— Ха! Конечно же, «следующая великая игра», что же еще! На данный момент могу сообщить, что это будет стратегическая игра, по интерфейсу и дизайну достаточно близкая к «Civ-2» и «Colonization».

Игра номера: «Wing Commander-4: Price of the Freedom»

Бесспорно, «Wing Commander» стал самым известным и самым дорогостоящим сериалом в имитации космических сражений, хотя он медленно, но верно перерождается в интерактивное кино.

После победы над расой кильратов и уничтожения их планеты (см. сюжет «Wing Commander-3») долгожданный мир так и не наступил, и все из-за гражданских беспорядков в отдаленных уголках Галактики, в едва освоенных Конфедерацией секторах. Мятежники объединились под эгидой «Союза Пограничных Миров» и начали грабить и обворовывать тех, кому они служили во время войны. Уцелевшие кильраты спокойно выжидают, пока Конфедерация развалится на части и станет легкой добычей. Гражданскую войну нужно как-то предотвратить, и вот Кристофер Блейр снова надевает погонны: Конфедерация восстановила все его чины и снова посылает в бой.

Если «Wing Commander-3» обошелся своим создателям примерно в 4 млн. долл., то «Wing Commander-4» снова бьет все рекорды затрат. Первоначально был запланирован бюджет в 8 млн. долл., но в ходе работ он перевалил за 10. Пусть по сравнению с бюджетами фильмов эта сумма не так уж велика, и все же применительно к компьютерным играм она поражает воображение. Отчасти причиной удорожания проекта стал отказ от «зеленого экрана», то есть комбинированных съемок (наложения живых актеров на синтезированные компьютером интерьеры). Создатели игры

арендовали голливудскую студию Рен Мар и соорудили все декорации в натуре. К тому же съемки реального видео шли уже не на видео, а на настоящей 35-мм пленке. В игре встречаются многие знакомые персонажи, которым удалось пережить «Wing Commander-3». Их играют те же самые актеры: Марк Хэмилл (Блейр), Малкольм МакДауэлл (адмирал Толвин), Джон Рис-Дэвис (Паладин) и многие другие. Из игры решительно убрали обеих бывших возлюбленных Блейра, и, вопреки потоку разгневанных писем по электронной почте, так и не оживили погибшую Эйнджел. И все же, как бы ни были хороши съемки и кинематические эффекты, главное не в них. «Wing Commander-3» и так подвергался критике за отсутствие новаторских решений в игровом процессе. Так что же нового принес «Wing Commander-4»?

Ничего особенно глобального не произошло, и все же кое-какие новинки имеются. Так, чрезвычайно интересным и многообещающим стал подход при сражениях с крупными кораблями. Теперь крейсер или транспорт уже не представляет собой единый «монологит», у него имеются отдельные части — системы наведения, коммуникации, защита и т.д. В каком порядке за них приниматься при нападении, должен решить сам пилот. Имеются и другие изменения. Привычные автоматические посадки заменяются ручными: после завершения миссии игрок должен лично посадить истребитель в ангаре. Или другое: в атмосферных миссиях вместо плоскостей с геометрическими фигурами появляется вполне правдоподобный рельеф. «Wing Commander-4» занимает 6 компакт-дисков.

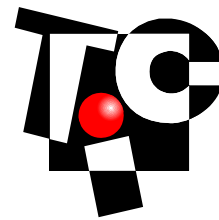
Сергей Водолеев,
фирма «Фантом», Санкт-Петербург



т.: 164-48-77, 218-96-55
218-97-40

E-mail: tetris@dux.ru
http://www.dux.ru
С . П е т е р б у р г
ул. Черняховского, 33
т . : 1 6 4 - 6 7 - 8 5

интернет к@фе



ТЕТРИС



камерный ресторан т.: 164-87-59